(第20回の１）

# 01
**ゲームボーイカラー専用・アドバンス対応ソフト**
**「ゼルダの伝説　ふしぎの木の実〜大地の章」**
**「ゼルダの伝説　ふしぎの木の実〜時空の章」**
任天堂・宮本茂＆CAPCOM岡本吉起会談　その１
カラダ鍛えんと、ゲームつくられへん。

●岡本吉起

●山下佳文

●宮本　茂

2月27日に発売が決定している
ゲームボーイカラーのソフト
「ゼルダの伝説　ふしぎの木の実＜大地の章＞＜時空の章＞。
２本同時発売のこの作品は、
それぞれが独立したゲームでありながら
続けてプレイすることでまた別の世界が体験できる、
という画期的なものです。
もちろん、移植版ではなく、ＧＢＣのオリジナル。
このゲームをつくったカプコンの岡本さん、山下さんと、
任天堂からゼルダの父・宮本茂さんを迎えて
お話を聞きました。
かなり、ざっくばらんな会談になりましたよ。
まずは、思いも寄らぬ「体育会」の話題から、どうぞ。
（もちろん、ゲームの話もちゃんとしてますからね！）

※この座談会は2001年1月初旬に行われました。

■座談会出席者■■■

**■岡本吉起**　CAPCOM常務取締役

**■山下佳文**　CAPCOM執行役員

**■宮本　茂**　任天堂株式会社取締役情報開発本部長

―:
岡本さん、おいくつですか？

岡本:
今年40になります。

―:
もっと若く見えますよ。

岡本:
鍛えてるからや！（笑）ほらな。

山下:
うーん（笑）。

岡本:
なんで笑うん（笑）。
いや、ほんまにね、鍛えとるんです。
腕立て伏せを毎日。ほら。
（やってみせる）
……かなり、シェイプされたんですよ。

―:
体育会のイメージなんですね。
ちょっと驚きました。

岡本:
コイツ（山下さん）なんか、自分が40になるとき、
ほんま、鍛えよって、腹がボコボコ割れるまで、な。

山下:
そうなんですよ。そのあと戻っちゃいましたけど。

―:
宮本さんも、たしかすごく
スポーツ、やってらっしゃいますよね。

宮本:
こんな人と比べるもんやないで。僕ら…、

岡本:
いやいや。僕らのほうが全然やってないですね。
そら宮本さんの方がダンチ（段違い）に
やってますよ。
そら、だって毎日、ほぼ毎日してはるでしょ。

宮本:
してないしてない。

岡本:
あそうですか？

宮本:
とりあえず週２回。

岡本:
ほら！　続けたはるんですよ。

宮本:
最近ヨメに、
会社まで歩いて行けって言われて、
歩いてきてるんです。

岡本:
ちょっと健康を気遣えって言われたんですか？（笑）

宮本:
そう。

岡本:
自転車やめたんですか？

宮本:
今日は自転車なんですけど（笑）。

岡本:
さぼっとるやん、もう！

──:
自転車っていうと、ロードバイク？

岡本:
ママチャリなんでしょ？

宮本:
マウンテンバイク。本当のマウンテンバイク
なんですけども、ママチャリのように、
こう、カモフラージュしてある。

岡本:
あー。カゴついたりとかしてるわけ？

宮本:
そうそう、カゴつけて（笑）。

──:
スタイルどうしてるんですか？

宮本:
スタイルはもう、バシィーッと、

岡本:
ちゃんとして？

宮本:
ちゃうちゃう。この（スーツの）ままで（笑）。
でもさぶいから、毛糸の帽子かぶって（笑）。

岡本:
京都さぶいすよね。
夏は暑いし。

宮本:
ほんとはヘルメットかぶったほうが
いいんだろうけどね。

──:
先日「マリオテニス」のタカハシ・ブラザーズに
お会いしたんですが、
ほんとうに体鍛えていらっしゃるんですよね。
このごろ周りを見ると、

体をしっかり作ってて健康な人が
面白いものをどんどん出しているなあと感じるんです。
そうしたら宮本さんも岡本さんも、
体、動かしてらっしゃると聞いて、
やっぱりな、と。

岡本:
そら、ゲームつくるの、
タフでないとできません。
だいたい病気の人ってゲーム作りにくいですよね。

──:
ゲーム作る人のイメージって、
ずっとコンピュータの前に座って、というイメージが。

岡本:
任天堂さんの社員は知りませんけど、
カプコンでは、
モニターの前にしがみついてるようなやつは、
その、ものになっていないですよ。

──:
そうなんですか。

岡本:
かなり体育会系です、カプコンは。

宮本:
かなりていうか、そうとう、体育会系やね。

岡本:
今カプコンUTFCいうの作ったんですよ。

──:
アルティメット・トレーニング......?

岡本:
「うでたてふせクラブ」、いうんですけど。

一同:

（爆笑）

岡本:
CFCいうのあって、
「カプコンフレンドリークラブ」なんですけど、
それに対抗して、「カプコン腹筋クラブ」いうのも
つくりましたよ（笑）。
ほら、トレーニングジム行くのと違って、
めちゃめちゃ、めちゃめちゃタダやで。
腹筋して一畳、腕立てして一畳やろ。

山下:
スクワットなら半畳で。

──:
ええと、今回のゲームボーイカラーの
「ゼルダ」は……

岡本:
いきなりかい（笑）。話し。

──:
体育会系の岡本さんのところが全面的に
製作を担当したということですよね。

岡本:
製作を担当させてもらってます、はい。

──:
カプコンさんの体育会系な内情もお聞きしたいんですが、
まずは宮本さんと岡本さんの、このチームが、
どういうふうに仕事を進めてきたのか
っていうことを、前段階として
知っておきたいんですけれども。

岡本:
最初はほったらかしにしてもらって、
（宮本さんはタッチせずに）
もう、できるできる、これぐらいのことは、
と思ったんですよね。

ではったらかしにして最初の１年ぐらいに、
赤字や赤字や言うて。

山下:
もうそりゃ大赤字ですよ。

宮本:
１年前から赤字や言い始めて。（笑)

岡本:
もうずうっと金かかってますからね。
結構人数突っ込んで。
んで、やって、どないもならへんなって、で、
宮本さんに「助けてー」言うて（笑）。

——:
ほったらかしに、というのは、
宮本さんとしては「よかれ」と
思ってですよね？

宮本:
それはもう、信頼してましたから。（笑)

岡本:
その信頼はねえ、ま、ものすごい裏切りましたね（笑）。

山下:
木っ端微塵に。（笑)

——:
どういうことだったんですか？
どういうふうに「できなかった」んですか？

岡本:
えっとね、まず、カプコンの社内が
ばらばらだったんですよ。
意志疎通がなかったというかね。
僕は宮本さんと最初に約束させてもらってたのは、
一番最初の「ゼルダ」、ディスクシステムの
「ゼルダ」の、焼き直しみたいなん、
ちょっとやらせてもらえませんかってこと。

そこからスタート切ったんですよね。
でもそれのつもりだったにもかかわらず、
作り始めたら、カプコンのメンバーは
違うことしたがるんですよ。

—:
ほぅ。

岡本:
メンバーは、もっといいもの、もっといいものって。
オリジナルの「ゼルダ」をつくりたいんです、彼らはね。
でも僕は、焼き直しのほう一本やらせてもらって、
そのあと話しが進んでいったらな、と
思ったんですけど、うちのメンバーはしょっぱなから
その１個目のステップは飛んで、
彼らの目標とする「ゼルダ」を
作りたくてたまらんのですよ。
で、えっと、たぶん宮本さんの「ゼルダ」って
後出しなんですよね。シナリオが。
アクションゲームの部分がちゃんとできてれば、
シナリオは後付けでも事が足りる、と思うんですよ。
アクションがおもしろないのに、
シナリオがあってもしゃあないやないですか。
でもカプコンがやったのは、
フラッグシップっていうシナリオ会社を使って
まずシナリオ作ってマップひいて、
ほんでゲーム作っていくんですよ。
そんなもん、うまくいくわけないじゃないですか（笑）。

宮本:
（笑）ないじゃないですかって！

岡本:
んで、シナリオは変更になるは、
マップは何回ひいてもやり直すわ、でメンバーは、
その一、せっかく作った絵を、
もう一回没にしてやり直すは…。
あとその、思ったのと違うとったのは、
ゲームボーイカラーの横幅が、狭い。

ファミコンだった頃に比べてですね。

―――:
ええ。

岡本:
ファミコンでは全部見えてた人、部屋が、
端っこで、切れてしまうんですよ。
右と左にスクロールしなきゃわからないんですよ。
それも結構苦労の原因になった。
そのことが、ゲームの難易度を異常に上げるんですよね。
だから、あの、ほら、壁にヒビが入ってたら
これは爆弾で割るところってわかるじゃないですか。
あれが見えないんですよ！
だから、絶対なかったって思ってしまい、
先に進んでいく。
見落としてない、って思って。
それが、マップ難易度上げてくんです、勝手に。

―――:
なるほど。
簡単に移植できるわけではなかったんですね。

岡本:
ちょっとした階段とかもう見えないんですよ。
だからこう、内側に寄せることも
できないんですよね。隣りとの繋がりの関係で
それもできなくって。
まあ、つまらんところでいっぱい引っかかって。

宮本:
じゃAGBに…、変えようか。今から。

岡本:
やめて！！

（爆笑）

岡本:

やめて！！　ゆるさん！！（笑)

―:
それも、このタイミング（ＧＢＡのハードも発売される時期)
で出すっていうのは、ＧＢＡ目的では
始めからなかったんですよね。

岡本:
違う違う、だからほんまはずいぶん前に
出しとかなあかんのですよ。

宮本:
ずいぶん前に出すつもりが、だんだんとＧＢＡに
近づいてきて、でＧＢＡが、ね、
ちょっと後から出てくるから、
少しぐらいＧＢＡに挿した時には
プラスアルファのネタを入れとこう
とか言ってる間に、
ＧＢＡの発売予定日を越すことになったんですけど、
幸いＧＢＡのほうも発売日がずれたので、

岡本:
たまたまね。

宮本:
今またかろうじてＧＢＡの前に出せるという（笑）。

岡本:
なんかもう１か月ぐらいのスパンで、
もう、ぎりぎりヘッドスライディングみたいに
なってるんですよ。
それも、ね、今この時点ですよ。完成してたら、
「いやー、間に合いましたわ」言いたいんです
けど、これがまだ一所懸命作ってる（笑）。
今日もメンバーはまだデバグをしてるはずです。

宮本:
僕今チェック始めてるんですけど、
なんか言うと遅れそうなんで、

もうなんにも言っちゃダメ、みたいな。（笑)

岡本:
直すのはダメ。ただ、言うのはかまへんけど、
直されへん。

―:
これ取材に来たタイミングが
悪かったのかな（笑）。

岡本:
いや一番おもしろいとこちゃいます？（笑)
いちばんおもしろいで、いま。

―:
発売は2月27日っていうアナウンスが
出てますからね、もう。
で、話しは戻りますが、１年ぐらいたって、
ヘルプを出したという……。

岡本:
はい。ＳＯＳ信号ね。

宮本:
ヘルプじゃないですけどね。（笑)

―:
その時の状況っていうのは？
そこっていうのはもう、
いままでつくったものは全部無いことにして、
助けて、っていうことだったんですか。

岡本:
いや、あのー、やっぱりその時点で初めて
先がなんとなく見え始めたっていうか、
プログラムのベースのところはもうできたんで、
そっからやったら、
ちゃんとした方向に進めるような状況だったんですよ、
内部的には。
でも、担当を変えて、

今まで制作に直接タッチした経験のない山下を、
現場に突っ込んだりとか。
どたんばで無理に僕の圧力かけて内部を変えて、
で、宮本茂の神の声を聞きつつ、
作業を進めていったんですよ。
「宮本茂が言ったから！」って言うとみんなね、
がんばってやるんですよ、これが（笑）。

岡本:
だから言うてなくても「宮本茂」って言う。

宮本:
内容なくても。（笑)

岡本:
いい、いい、いい。もう全然関係ない。
「宮本茂が！」「ははぁーっ！」っていう、
なんか、ひれ伏す感じですよ、社員は。だから、

—:
効きがいい。

岡本:
うーん、かなり。
「岡本が」って関係ないですからね。

宮本:
だいたい岡本さんいないですからね、海外行って（笑）。

岡本:
ええ、遠く行ってます。

宮本:
や、けどやっぱり、弁護するんじゃないですけど、
「マリオ」にしろ「ゼルダ」にしろ、
それで遊ん育ってきた人が
こんどはゲームをつくる立場に関われる、
となるとね、ほんと力入るんですよ。
ありがたいですよ、それは。

岡本:

でもこんな（力）入るとは思わへんかった。

宮本：
恥かしいものにはできないっていう気持ちですよね。

■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■

ゲーム作りのジレンマって、そういうことでもあるんだなあ。
ゼルダで育った世代が作り手になったことで、
今回の「もがき」になったというわけなんですね。
次回はそのあたりも、もっと掘り下げてお聞きしますよ。
お楽しみに！

2001-02-06

（第20回の2）

## 02 ゲームボーイカラー専用・アドバンス対応ソフト「ゼルダの伝説　ふしぎの木の実〜大地の章」「ゼルダの伝説　ふしぎの木の実〜時空の章」

任天堂・宮本茂＆CAPCOM岡本吉起会談　その2

重厚長大の逆をいこう

いよいよ今月末、2月27日に、２本同時に発売される
ゲームボーイカラーのソフト
「ゼルダの伝説　ふしぎの木の実＜大地の章＞＜時空の章＞。
このゲームをつくったカプコンの岡本さん、山下さんと、
任天堂の宮本茂さんにお話をお聞きしています。
会話は、質問者をのぞき、完全に関西弁で行われました。
そのぶん、正直な意見が交わされているもよう。
今回は、岡本さんが「ゼルダ」をつくりたくて
宮本さんをどう説得したのか、というお話。
どうぞ、お楽しみください！

●岡本吉起

●山下佳文

●宮本　茂

※この座談会は2001年1月初旬に行われました。

■座談会出席者■■■

**■岡本吉起**　CAPCOM常務取締役

**■山下佳文**　CAPCOM執行役員

**■宮本　茂**　任天堂株式会社取締役情報開発本部長

宮本：
最初、岡本さんが「ＧＢでゼルダを作りましょう」と
言ってきた時に、提示してくれた開発期間が、

「え、そんなのでできんのか？」
っていうものだったんですよ。
「や、これはもう、ポンポンて出しますよ」
て言うから、へぇー、すごいなー、
できひんと思うけど、できたらすごいよなー、て。
カプコンてすごいなー、て……

岡本：
そら、ほんまに、すごいですからね（笑）。

宮本：
そしたら、その通りにはできひんかったんで、
よかったなーって。
ああ、だれがやっても、やっぱりそれなりの
時間がかかるんや、よかったなー、って。

岡本：
何言うてますの。
だから最初に言ったのは、ほんとにもう
スーパーファミコン版の焼き直しだったんですから。

―：
どのくらいの期間を提示したんですか？

岡本：
「3〜4カ月ぐらいの開発期間がありゃできます」て……。

宮本：
8か月くらいありゃポンポンポーンと
3作くらいいきます、とかそんな感じでしたよね。

岡本：
（汗）だからその、ほんとに、

―：
それは焼き直しのつもりだったから？

岡本：
そそそ。前回のシステムのまま
いくつもりやったですからね。

それならグラフィックのレベルが上がるとか、
全然問題にならないんで、
開発期間が延びたりしないですからね。
ささっといくよ、っていう。で、まあ、
３つが連作になって、いうたってまあ、
同時に作っときゃ、こと困らないんで、
「まあそりゃ問題ないですよ」みたいな。
エンジン作っちゃえば、マップが変わってようが
何してようが関係ない、と。
そしたら、うちのスタッフ、誰もやりゃあしない、
そんなこと。だって作ってあるんですよ、
実は、「ゼルダ」はもう１本あるんですよ。

──:
もう１本?

岡本:
はい、あるんです、実は。
３部作、というか、最初にぼくらが「ゼルダ１」と
呼んでるものがあるんです。
で、それはそれで、また、ねえ。
後日交渉に来ようと（笑）。

──:
発売交渉?

岡本:
「発売さしてくれー！」って、
後日交渉に来ます。

宮本:
ほんとは４つあったんや。

岡本:
ほんとは４つ、そうなんです。

──:
えええー。（笑)

岡本:

でも、その「４」は無くなった。

宮本:
僕がね、今回、
一番プロデューサーらしい仕事をしたのは
それなんですよ（笑）。

岡本:
宮本さんは、ものすごいその先々を見る、
予測する目が僕らとは違う。
レベルが高いんですよ。
すぱっと言やそのとおりなんですけど、
僕らから言えないじゃないですか。
３作で絡みましょう、どれから始めてもゴールが
同じになりまっせー、て立ち上げといて、
あとから「２作やったら楽なんやけど」
「１作やったらすぐできんねやけど」とは
言えなかったんですよね。で宮本さんに、
「２作のほうが楽なんちゃう？」
て言ってもらって、
「そのとおりでございますー」。
船、出してもらって。助け舟。
それにさっと乗って。ノアの箱船やったね、
そのおかげで、
さささっと2作にさせてもらったんですよ。
正直なところ、できない、ですよ。３つは。
今（２作同時進行）でもね、バグが恐くて。

宮本:
２作でも結構今大変ですよね。

岡本:
恐い、恐い。

宮本:
連作とか、２つのゲームがお互い絡む、
とかいうけど、それはひとつのプログラムの中で
動いてるといいけど、今回は、
全然違うプログラムを繋ぐわけですからね。

──:
そうですよね、リンクシステムって。

宮本:
Windows98とWindows2000を
同時に動くようにするみたいなもので、

──:
あ、そう考えるとわかりやすい。

宮本:
その（Windows）98を出す時に、
（Windows）2000の分もやっときなさい、
というわけでしょ？（笑)
やっぱり、（Windows）2000できてからに
しましょうよってなりますよね。
今回、２作同時に出すのは、
そのほうがおもしろいから出すのやけども、
作る側としては、
両方できあがってテストしとかないと、
先に片方が出ていってしまって、後からそれに
もう１個合わすっていうのはたいへんなことやから。

岡本:
いつどんなことになるか
まったくわからないんで。

宮本。
保証できない。

岡本:
そのことが、恐くてたまらないんですよ。

──:
いまだに。

宮本:
いまだに。「ゼルダ」は基本的に、
なにをしてもいい、

わりと自由度の高いゲームなんで、
余計に危ないんですよ。（笑)

──:
リンクっていう考え方はどこから出てきたんですか？
２本のゲームをつなげる、という……。
２本あるところまではわかるんですけど、
ほんとは容量があれば１本にしたかったって
意味なのか、

岡本:
いや、違いますよ。もともとは、
重厚長大の逆をいこうということだったんです。
「ファイナルファンタジー」とかの
逆を突きたかったんですよね。
アクションRPGだけど、そのRPGの世界が、
いまのゲーム業界って、
超大作、超大作って進むじゃないですか。
その逆いきたいよね、と。
軽めのやつで、連ドラ（連作ドラマ）みたいなのを、
ポンポンポンポーンと気持ちよく、
毎週毎週泣けたらなあ、みたいな、ノリから、
スタートしたんです。
２本つくるにしても、
もともとある「ゼルダ」の
プログラムを基本にして、
ゴールをマルチエンディングにできたら
おもろいし、それくらいやったら
２本、できるやろうと考えたんです。
ところが実際は……

宮本:
話しが変わって（笑）……?

岡本:
おかしいぞぉ？　みたいな。（笑)
まあでも、当初のスタートは、ベースが
前のゼルダの焼き直しだからっていうから、
あ、それやったらできる、できると。

宮本:
だから重厚長大じゃなくポンポーンと
軽くいきましょうという考え方が、
山内社長とぴったり合ったんですよ。

—:
ほぅ。（笑)

宮本:
で、たぶんですよ。僕知らないんですよ、実態は。
でそこでもう意気投合して、やっちゃいましょう、
というと、こう、「宮本を説得せなあかんな」
でも岡本さんは、そういう説得の仕方をせずに、
「あんたんとこで3本は8か月で作れないでしょ？」
て言われたんですよ（笑）。

岡本:
いやいや……（苦笑）。

宮本:
カプコンにはその組織力があります、言われて、
そのとおりやなと思って。

岡本:
いやー（汗）。

宮本:
じゃあ一緒にやりましょうかって（笑）。

岡本:
宮本さんとこには人がいないでしょ？
僕のとこで8か月で3本出しますから、
がんばりますから、って、
……だましたんですよね（笑）。

岡本:
いやいや、それは、結果的には、ですよ。

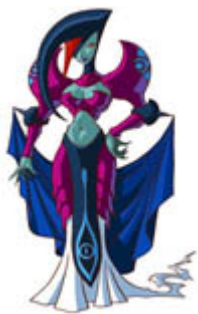
宮本:
そう、「オカリナ（ゼルダの伝説

時のオカリナ）」作ってなさい、ちゃう、
「オカリナ」ちゃうやったか、
「ムジュラ（ゼルダの伝説　ムジュラの仮面）」
やったか、まあ、「オカリナ」作ってなさいよ
って。こっちでゲームボーイは任せてくださいよ、
って言われて。（笑)

岡本:
僕らが、僕らがやりますよ、バックアップ
しますよ、っつって。

宮本:
うん。

岡本:
んで、助けてもらって。結局。
かっこ悪いったらありゃしない！（笑)
メチャメチャかっこ悪かった。

■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■

会談の雰囲気が、なんともフシギなんです。
「いいものができるなら、待とう」という
おおらかな姿勢が宮本さんにあって、
「いいものをつくりたいから、粘る」という
真摯な姿勢が岡本さんにある。
第一義が「いいものをつくる」ことで、
そのことに対する信頼関係が、
このふたりには、ある。
次回は、ゲームの中身のことを
もっとお聞きしますよ。お楽しみに！

2001-2-9

（第20回の3）

**03**

**ゲームボーイカラー専用・アドバンス対応ソフト**
**「ゼルダの伝説　ふしぎの木の実〜大地の章」**
**「ゼルダの伝説　ふしぎの木の実〜時空の章」**
任天堂・宮本茂＆CAPCOM岡本吉起会談　その3
難しくするか、カンタンにするか

●岡本吉起

●山下佳文

●宮本　茂

もうゲーム店で予約をしている人もいるにちがいない、
待望のゲームボーイカラーのソフト
「ゼルダの伝説　ふしぎの木の実＜大地の章＞＜時空の章＞」
制作を担当したカプコンの岡本さん、山下さんと、
任天堂の宮本茂さんにお話をお聞きする座談会の３回目です。
この座談会、ことしの始めに行われたのですが、
ほとんどできあがったはずのゲームの難易度が
さらに座談会中に改良されることに。
ううむ、どこまでも作り込む人たちだなあ。
では、その模様を、どうぞ。
なお、会話は基本的に関西弁ですので、そのおつもりで。

■座談会出席者■■■

**■岡本吉起**　CAPCOM常務取締役

**■山下佳文**　CAPCOM執行役員

**■宮本　茂**　任天堂株式会社情報開発本部

──:
ふたつのゲームがつながっている、という

今回の「仕組み」なんですけれども、
たとえば小説でやろうとしても
なかなかできない世界に思えます。
逆にいうと「ゲームでしかできないこと」を
やってらっしゃいますよね。
難しい仕組みを、
楽しくエンターテインメントにしてる、
そこが凄いことだと思うんですが。

宮本:
まあね、やってないんでね、どこも。
だから今まで、
「ポケモン金銀（ポケットモンスター金・銀）」
みたいなことはやったけど、それともまた、
発想が違うものなんです。
今回、同時に２本のゲームを出しますが
このふたつは、ストーリー的にも
全然違うものなんですよ。

岡本:
そう、この２本は、まったく違うものなんです。

宮本:
もう全っ然、ちがう。

岡本:
操作性とかは一緒ですけど、
中身はまったく２本、丸々、作ってて、
別のもんなんですよね。

──:
でも同時発売で、「リンクシステム」がある。

岡本:
うん。
まあでもそれはプレーしてもらえば
わかる話なんでね。

宮本:

そうですよね。「時空（の章）」からいってもいいし、
「大地（の章）」からいってもいいし。
片方だけ遊んでもらって、
気に入ったらもう１本遊んでくださいね、という。

──:
ふたつでひとつ、ということではないんですね。

宮本:
分けるなら、体育会系の「大地（の章）」と、
理系の「時空（の章）」、みたいな（笑）。

──:
そうなんですか？

岡本:
あ、そうですそうです。
で、難しい。ゲームが。
カプコン社内のおっさん同士でよく、
「俺らでけへん！！！」
言うて、ぷりぷり。

──:
作ってる人にも難しいんですか！？

岡本:
おっさんにはアクションが
つらいつらい。（笑）

──:
ユーザーは、作り手より若い人たちですもんね。

岡本:
そうなんですよ、
最初の「ゼルダ」は、俺ら、
若い頃にやったじゃないですか。
であの頃にはふぃふぃ遊べたのに、
今のやったらきっついきっつい（笑）。
アクションが。
いやほら子供らの方がダンチ（段違い）に

うまいですわ。

宮本:
すいすいいきますからね。

岡本:
ふざけるなっていうくらいね。
しかもマニュアル絶対読まないですからね、
あいつら。

宮本:
（笑）あいつら、はいけません（笑）。

岡本:
（笑）や、うちの子供のこと指して
言ってるんですけど。

──:
子供たちでモニターしながら作るんですか。
つまりおっさんである自分が、
程よくできちゃったら子供には物足りない、
はずなわけですよね。

岡本:
あ、そうですよ。それはもちろんカプコンの中に、
カプコンマリオクラブみたいなのがあってですね、
通称ロックマンクラブっていうんですが、
モニターがいるんです。

──:
彼らの意見も反映させていくと、
「もっともっと」
みたいになっていくんですか。

岡本:
そうそう。誰も「これじゃ難しい」なんて
言わないんですよね。そやから俺ら、
「おっかしいなあ？」って言うてんですよ（笑）。
「絶対難しいよな」「難しい」
「クリアできない」「できないよなー」

とか言って（笑）。

──:
難しすぎるのと簡単過ぎるのでは、
難しすぎるほうがいいんですか？

岡本:
いやそんなことないでしょ。

宮本:
そんなことない。

山下:
そんなことは絶対ありえないですよね。

宮本:
適度なやさしさは必要。

岡本:
ゲームってその目標は
最後までいってエンディングを見ることなんですよね。
世界を平和にする、であったりとか、
何々を助ける、であったりとか、
豪邸を建てる、だったりとか、そのために、
要するにハードルを越えなきゃいけないわけですよね。
それが目的やから、途中でやめたひとは、
ある意味、ゲームしたことにならんのですよ。

──:
途中でやめさせちゃいけないんだ。
そのためには適度なやさしさが必要。

岡本:
ところが、その勘所が、難しいの、
俺たちには。（笑）
「おかしいよ、できねえよ！」
「できない！」って言い切って作ったものも、
ロックマンクラブだと、できちゃう。それ見て、
「しぇーーーーーーーっ！！」言うて（笑）。
いや、でも、ロックマンクラブも

内容をよく知っているからこそできるんや、
任天堂持ってったら、難しいて、
絶対クレーム来るでー、って出したら、
「すごいよくできてる」と言われまして。
「あれー？」言うて。「おかしー？」（笑)

宮本:
いや、やっぱり、おっさんは
難しいて言うてますよ。（笑)

山下:
あ、やっぱり言うてます？

宮本:
そりゃ、僕らには難しいよやっぱり。（笑)

岡本:
難しいでしょ？　あー、おっさんには
しんどいんですよ。若い子らさくさくーっと
いきやがるんですよね。（笑)
でも誰に売るつもりやねん言うた時に
やっぱこれ若い子やねぇ、て。

―:
うん、うん。

岡本:
あー、ほんなら俺がするゲームじゃないね、
って言いながら、こう。なら俺用に、
やさしいモード入れといてくれるかな（笑）。

―:
俺専用に。（笑)

岡本:
いやほんまに難しいですよ。おっさんには。
あのー、スタートがつらいですわ。
スタートした頃がですね、最初のボスのところが
ハートが３つしかないから。

（すぐにゲームオーバーになってしまうという意味)
こないだもスタッフのみんなの前で言ったんやけど、
最初にハート、ポンポーンと２つ３つ取れんかー？
言うて。

宮本:
ふんふん。

岡本:
このシナリオだったら、ま、５つぐらい
あったって、ま最後、だーっと並ぶわけですけど、
とりあえず最初に取れへんから、楽しみが、
すごく少ないんですよね。

──:
うんうんうん。

岡本:
最初にポンポンポーンとこう入ってくれたら、
もうちょっとアクションできるんやけど、
３つやから、ちょっとしたミスでぷりぷりんっと
死ぬんですよ。
で、もうね、ハートが１個とかだったら、
もうダメッ、とか思っちゃう（笑）。

山下:
もう僕は無理っ！　とかってあきらめちゃう
んですよね。（笑)

──:
でも実際３つで、進んでいるんですよね。

岡本:
みんなはね。知らん顔してね（笑）、
さくさくとやりよるんです。

宮本:
じゃ変えよう、今から。（本気で）

岡本:

（冗談と思いながら）変えたいね。
ほんと変えたい。ほんとに。
さくさくっと進めるようになあ。

宮本:
大丈夫。

岡本:
本気ですか！
いやまあ、ハートがポポンッと
最初のところでハートが２つ手に入るとか、
ボスやっつけたらとかぐらいやったら、
変えれる、と、思う、んですよね……。

宮本:
うん。変えましょう。

岡本:
ハートの数が１個２個違ったら
全然違うんですよ。
……これ変えていいですかね？

宮本:
変えましょうよ。

岡本:
変えましょう……そうですよね。
俺らがプレーできないですもんね（笑）。
俺ら３人がプレーできないから言う理由で、
難易度下げてええの。ええか。

──:
（笑）僕もできないですよ。

岡本:
うーん、ここでおっさん３人で決めたら、
最初だけでも、やさしくなりますよね。
ユーザーにやさしいんだ、って。
じゃ、ここで決めましょう。ちょっとやさしくします。
後でこれ読んだひとにに、

「おめーたちのせいで簡単になっておもしろくねぇ！」
とか言われてね。（笑)

宮本:
あそれよく言われる、うちもね。

──:
簡単になった、と？

宮本:
うん、僕がゲーム作りの最後に入っていくと、
そこで「もう少しやさしくしましょう」とやるでしょ。
そうすると、そのゲームを一緒に育ててきた
マリオクラブの人たちからは、
いつも最後に「もの足りなくなりましたね」って（笑）。
でも、それを売ったら、市場では、まだ難しいって
返ってくることもあるの。

岡本:
あーそうなんだ！

──:
ううむ、ほんとうに勘所が難しいですね。

宮本:
それはもう、プロゲーマー化してる人たちもいるから、
一部のそのコアユーザーの意見だけを
聞いてたら、またね、違うことに
なっちゃいますもんね。

■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■

「人を楽しませる」ということの勘所、
ほんとに難しそうです。
ほんのちょっとだけやさしくなることになったゼルダ、
どんな製品に仕上がっているのか、
今月末の発売が、ますます楽しみになってきました。

なお、この座談会で決まった「ハートの数を増やす」
という案は、実現の方向に。ただし、増やしたハートは

ちょっと寄り道した場所に、置くことになったそうです。
ストイックにプレイしよう、という方は
あえてそのハートを取らずに進むこともできるんだとか。
（あなたは、どちら？）

次回もこの座談会の続き、
カプコンさんと宮本さんの仕事について
お聞きしています。お楽しみに！

2001-02-22

（第20回の4）

**04**

**ゲームボーイカラー専用・アドバンス対応ソフト**
**「ゼルダの伝説　ふしぎの木の実〜大地の章」**
**「ゼルダの伝説　ふしぎの木の実〜時空の章」**
任天堂・宮本茂＆CAPCOM岡本吉起会談　その4
カプコンの色と、任天堂の色。

「ゼルダの伝説　ふしぎの木の実＜大地の章＞＜時空の章＞」
がいよいよ2月27日に発売されます！
ゲーム制作を担当したカプコンの岡本さん、山下さんと、
任天堂の宮本茂さんの座談会、今回は、
宮本さんとカプコンのみなさんが
どのようにして「組んだ」のか、
その仕事を中心にお聞きしましたよ。

※この座談会は2001年始めに行われました。

●岡本吉起

●山下佳文

●宮本　茂

■座談会出席者■■■

**■岡本吉起**　CAPCOM常務取締役

**■山下佳文**　CAPCOM執行役員

**■宮本　茂**　任天堂株式会社取締役情報開発本部長

──:
宮本さんがカプコンさんに
助け船に行った時のお話を
お聞きしたいんですけど、
具体的にはどういうふうに
「助け」られたんですか？

岡本:
まずカプコンの作業を
見に来てもらいましたよね。

宮本:
そうですね。
でも、応援に行っただけで、
助けてないですよ（笑）。

岡本:
いやいや、助けてもらいましたよ。
宮本茂が来る、っていうだけで
うちの連中、ざわざわしましたもん。
そのへんの芸能人のときとは全然違いますからね、
ざわつくメンバーが。
芸能人が来る時には
女の子がきゃあきゃあ言うてんですけど、
宮本茂が来ると、
なんかメガネかけた技術系のやつらが
ざわざわざわざわ……。

一同:
（爆笑）

岡本:
宮本さん、銀ぶちメガネに人気があるんですよ（笑）。
低い声で「来るでー、宮本さんー」言うて。
んで、もう、みんな、やる気になるわけですよ。
モチベーションが上がって。本気やでー、言うて。

宮本:

あ、ありがたいことですよね（笑）。

岡本:
しっかし、みんな、
「宮本さんと仕事できるんやったら赤字でもええ」
とかぬかしやがるんです。
それはやめろ、それは言うな、
それは言ったら怒るよって。
経営成り立たんもん（笑）。

山下:
それね、結構上の連中まで言うんですよ。
宮本さんと仕事できるんやったら、
僕はもう今回の、赤字でもいいです、て。

──:
宮本さんが、
会社に来てくださったということで、
ずいぶん雰囲気が変わったんですね。

山下:
そうなんですよ。

──:
それがいつぐらいの話ですか。

岡本:
１年……、

宮本:
そうですね。ちょうど１年ほど前ですね。
2000年の５月ぐらいに出るはずやったんですよね。
トータルでどれくらいかかりましたっけ。

山下:
２年くらいです。

宮本:
まあ任天堂でいえば
だいたい通常のスケジュールなんですけども。

──:
カプコンさんにとっては、長すぎるんですか？

山下:
んー、やっぱり１年、長いですね。

宮本:
それはねえ、ほら、「ゼルダ」ってもう
シリーズになってるから、
僕ら自身がやれば、
都合の悪いとこは切り取って、
目つむってとかやれるけど、
外にいて、預かる人にしてみたら、
過去のこんだけの話に矛盾したらあかん、
っていうのがあるでしょう。しがらみがいっぱい。
それを全部満たしつつ、新しいことも
やらないかんっていうのがあるんで、
その確認作業がすごい大変やったんですよ。

──:
以前の「ゼルダ」の世界観と、
矛盾をきたなさいようにするための
確認作業ですね。

宮本:
けど単独でゲームはおもしろくないとあかんから、
シナリオはやっぱシナリオとして
うんと書かんとあかんし。

岡本:
いやあ、その確認作業なんですけど、
任天堂さん、
まとまってるものをね、
持ってはらへんのですよ（笑）。

宮本:
形に残しているわけじゃないからね。

岡本:
だって、「ゼルダ」の世界観、

ていう決まりごとみたいな
マニュアルがなかったんですよ。

──:
それは宮本さんの中にはあるんですよね。

岡本:
あるんですよ。でも文章化はされてない。

宮本:
だから、それをはっきりするだけでも
「助け」になったんじゃないか（笑)

岡本:
それがなかった。いただけなかったんです。
だから、頭から出せー！　っていう
感じですよー。（笑)
まずは自分たちが過去のゼルダをやって、
こんな話とこんな話とこんな話があった、
だからこの隙間のところは
自分たちで勝手に埋めて、
こういう世界観ならおかしくないよ、
っていうふうにして
基本的な物語をつくっていったんです。
さらに10人以上のシナリオライターを動員して、
宮本さんと一緒に連日会議をして……。

宮本:
そうそう、僕も一番よく働きましたよ。

岡本:
（笑）ありがとうございます。

宮本:
過去のシナリオをまとめますよね。
そうすると今回のお話は
このシナリオの前にはまるんだとか、
こういう設定でいこうとか、
っていうのを決めるんです。

それが……、僕も、
そんなに真剣に考えたことなかったことで、
その作業を、プログラム組みながら
やってた期間が結構長くて、
８か月とか、かかってるんですよね。

岡本:
任天堂さんとカプコンを行ったり来たりで。

──:
具体的に、カプコンさんがいいと思ったことが、
宮本さんの世界観としてはダメだった、ということは
あったんですか？

岡本:
あ、なかったですよね、それは。

宮本:
うん、ただね、やっぱり、
カプコンさんで作るからおもしろい、
ていう部分があって。
やっぱりカプコンさん、
キャラデザインとか、お話の
独特のカラーがあるんですよね。
で、うちってわりとほら、プレーンなもんが
多いじゃないですか。
あまり、トッピングいっぱいしない、
素材で食わしたいっていう。
だからこてこてにトッピングされてると、
カプコンらしさが出てていいのか、
やっぱり「ゼルダ」らしくないからって
外さなあかんのか、っていうとこの悩みは
すごい多かったです。
今でもだからまだ、フレーバーは、
半分任天堂で、上のほうカプコンみたいな印象です。

岡本:
デコレーションが、だいぶされてます。

宮本:
うん、不思議な商品になってますよね。

──:
カプコンさんとしては、カプコンフレーバーが
濃いものを作りたいんですか？

岡本:
いや、そんなことないですよ。

宮本:
そんなことない。ただスタッフは、
それが肌に合うわけで。

──:
自然にそうなる。

宮本:
うん、自然な仕事なんでしょう。
だから無理したら
おもしろくないでしょ。

岡本:
自然とね、毎日毎日の
刷り込みの結果が
こんななっちゃったんですよ（笑）。

──:
そこにカプコンの社風が出ているわけですね、
自然と。

岡本:
うーん。刷り込みすぎたんでしょうね、
いろんなことを。

宮本:
そう。で、京都に来て、
シンプルなもののよさにも
気づいたりして（笑）。

岡本:

……（笑）ちきしょーっ！！

一同:
（爆笑）

山下:
違う違う！
新しい色に染まって帰ってくるんです！

岡本:
そうなんですよ、ほんとにね。
ずいぶん、だから、いろんなことで悩みました。
でもね、まだ懲りてないんです、僕は。
まだ懲りてない、まだ懲りてないから、
まだ「ゼルダ」を作りたいんですよ。

──:
もっと作りたい、ってことですよね。

岡本:
そう。もっと作りたいと。
たぶんね、宮本さんは俺たちにまた
やらせてくれるに違いないと。
今回、制作スケジュール的には失敗したから
次回は失敗がないよ、と、こう思ってるわけ。
自分ではね。遠回りしたけど、遠回りした分、
ぜんぶ１個ずつ間違えたこと潰してきたんで、
今度は、今度はもっと「ゼルダ」らしい
「ゼルダ」を、わりかし早くできるんじゃないか、
と思ってるんですよね。

宮本:
任天堂オリジナルの「ゼルダ」を
新ハードで出さないとね。
そうなるとまた忙しくなるし。
携帯までやろうとすると
「もうゲームキューブで手一杯でしょ」
って言われる（笑）。
そしたらやっぱりカプコンさんに
お願いしようかな？（笑）

岡本:
たぶん、大変だと思うんですよね。
でそれはもう、
助けるのは俺だなと思って。援軍、援軍。

■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■

宮本さんという人の頭の中にあった
「ゼルダ」という世界観を、
崩さず、壊さずに、しかも新しいものを、
他の人がつくる。ものすごぉぉぉく、
やりがいのある仕事だろうなあ、
でも、ほっんとに、たいへんなんだろうなあと
想像しました。
次回は、カプコンさんの「チーム」について
お聞きしたことを、お届けする予定です。
お楽しみに！

2001-03-02

（第20回の5）

**05**

**ゲームボーイカラー専用・アドバンス対応ソフト**
**「ゼルダの伝説　ふしぎの木の実〜大地の章」**
**「ゼルダの伝説　ふしぎの木の実〜時空の章」**
任天堂・宮本茂＆CAPCOM岡本吉起会談　その5
カプコンはどんなチーム？

現在、好評発売中の
「ゼルダの伝説　ふしぎの木の実＜大地の章＞＜時空の章＞」
この取材をした今年の始めは、
まだ、バグ修正などの最終的な作業で
スタッフのみなさんが最後のヤマを迎えていたころでした。
今回の座談会では、
制作を担当したカプコンの社内の雰囲気って
どんなんだろう？　と、ちょっと野次馬になって
いろいろとお聞きしてみましたよ。

●岡本吉起

●山下佳文

●宮本　茂

■座談会出席者■■■

**■岡本吉起**　CAPCOM常務取締役

**■山下佳文**　CAPCOM執行役員

**■宮本　茂**　任天堂株式会社取締役情報開発本部長

──:

岡本さんのチームっていうのは、
「ゼルダ」に関していうと
何人ぐらいなんですか。

岡本:
40、50人ぐらいですか。

宮本:
「ゼルダ」のチームで？

岡本:
大阪と東京にいますし。

宮本:
２作同時にやってますからね。

岡本:
そうですね、2チームって言ってるけど、
1.5チームですからね、実際は。
プログラムは1チームですからね。（笑)
メインのプログラムは当然同じですし
キャラマン（キャラクター担当）も
同じ人間が２作とも絵描いてますからね。

──:
岡本さんが、主だった指示を全部出すんですか？

岡本:
出さない出さない。
今回は、脚本のほうだけタッチして、
ほかのことは、ディレクション担当してるやつに
任せました。
で、できあがったのをプレーだけして、
「難しい！」だけ言うて（笑）。

山下:
「ここはわからへん、これはできない」
言うて、こう、まあ、ねぇ、
岡本がロックマンクラブのメンバーみたいな

もんでしたね（笑）。

岡本:
できの悪いメンバーやなあ。
んで、電話しちゃあ
「これ解けへんのやけどどないなってんねん」
言うて海外から聞いたりとか。
「これは無理やと思うで」
とかってケチつけたりとか。

──:
チームの雰囲気ってどんな感じなんですか。

岡本:
仕事仕事、っていうだけじゃなくて、
結構、イベントみたいなん、しますよ。

宮本:
それは誰が音頭を取るの？

岡本:
若い子らが勝手に、仕掛けたりして、
俺らおっさん連中と遊んでくれたりします（笑）。

──:
（笑）俺らって、彼らにしてみれば上司の。
40過ぎですよね、みなさん。

岡本:
そうそうそう。

山下:
今カプコンのまあ、上のほう、
開発の上のほうにいてる連中が、
イベント好き、全員でなにかをする、
というこのと好きなメンバーが多いんですよ。

──:
ほーう。

山下:
上意下達の流れの中で
育ってきたやつもいるし、
なぜマネージメントせなあかんのか、
どうすべきなのか、ってことも
よくわかってるやつが上にいるんです。
そういうなかで
イベントで交流、っていうのは
いい方法だと思いますよ。

──:
チームワークもいいんですね。
あの、普段の仕事は、
ひとところにこもってるんですか？

岡本:
そうですよ。
開発ビルっていうのがあって、
そこにチームごとに仕切られた仕事場があって、
そこにみんな集まって、
ピシャッと仕事しますよ。そら。

──:
今（追い込み最中）は、ずっと……?

岡本:
あ、そんなことない。
朝９時から夕方５時半までがコアタイムなんです。
けど、そのコアタイムだけいてくれたら
朝なんぼ早くから来ても夜なんぼ遅くまでいても……

山下:
ずっといてもいい。（笑)

岡本:
ええ、なんぼおってもかまへん！

──:
実際はどうなんですか？

岡本:

実際は……ほぼ泊まってますよ（笑）。

──:
やっぱり。

岡本:
コアタイムちゃんと働きつつね（笑）。

──:
宮本さんから見てどうですか？

宮本:
こないだお邪魔したときね、
プロデューサークラスがね、
みんなと同列にずらーっと並んで
座ってるんですよ。

──:
へぇーっ。

宮本:
うん。普通もうほら、管理職とかなると、
別室に行くでしょ？
でも、僕らも別室はさすがに嫌で、
同列がいいんだけど、そういう希望をすると
「せめて、他の人より少し広くしてくださいよ」
とか言われちゃうんだけど。

──:
示しがつかないから。

宮本:
うん。それが、カプコンさんは、
みんなが同じようにべたーっと座っててね。
それが、いいなあと思いましたよ。

山下:
そういう感じですよ。

岡本:
だって、偉くないから。プロデューサーっていうのは、

役職じゃなくて、職種なんですよね。うちでは。
だからプロデュースを担当する仕事の人間と、
グラフィックを担当する仕事の人間は、同列なんです。
別に偉くないじゃないですか。

宮本:
コミュニケーションが必要でしょ。
任天堂なんかまだ集めといたら
勝手にしゃべるんようなところがあるんですけど、
カプコンさんて、
体育会系な反面、すごく集中するタイプの人が
多いから、そばにいるのって、すごくいいですよね。

──:
スタッフのみなさんは今回の仕事、
どんなふうに受けとめてますか？

岡本:
カプコンに入って「ゼルダ」やれたってのは
ものすごい幸せだってみんな言ってましたよ。

──:
そうかー。

岡本:
カプコンに入った時点で、
「ストツー（ストリートファイターII）」、
「ロックマン」
「バイオ（バイオハザード）」
は、できるかもしれへん、
でも「ゼルダ」はできる思うてなかったでしょ、
みんな。

──:
ほんとに嬉しかったんだ。

岡本:
そう、嬉しかった、って。

宮本:

そうか。

岡本:
担当してるやつらでも、次のゼルダは
絶対また自分がやれると思ってますからね。
絶対俺だ！　と。絶対俺だ、俺しかないと
思ってます。全員が。
一言も声かけてないのに、
「次はこうしよう」「次はああしよう」
言うてネタにかかりよる（笑）。

山下:
お前、まだ、声かけてないよって（笑）。
今回参加してなくても、
他にもやりたいやつおんねんから。

──:
熱いんですねー。

宮本:
今もものすごいきついんですけどね。
まだ終わってないし、たいがい弱音吐くんですけど……

岡本:
やっぱ次やりたい、って。
だから次の話しもうしてるもんね。
今もしてた。

宮本:
してたね。

──:
いいチームですね。

宮本:
でもね、僕はまだ疑っててね、まだ。
ほんとにやりたいと思ってるの？　って。
上のほうでやれって言うてんのと違う？
ってこないだ山下さんに聞いて（笑）。
ほんとに現場がやりたいと

思ってもらってるんなら……。

―：
まだ大変な思いしてるのに！

岡本：
徹夜徹夜ですよ。だから、えっと、結局元旦が
休みだっただけですよね。

山下：
大晦日と元旦、ふつかだけ。
それ以外でもずっと。泊まって帰ってない。
そういうの全然気にしてないみたいですよ。

宮本：
それ、ほんとに、ありがたいですね。

■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■

むむむむむ。すごいなあ、このチーム。
なんだか、もっと、聞きたくなってきました。
次回も、この続きで、
カプコンのスタッフのみなさんの
仕事っぷりを紹介します。
お楽しみに！

2001-3-9

(第20回の6)

**06**

**ゲームボーイカラー専用・アドバンス対応ソフト**
**「ゼルダの伝説　ふしぎの木の実〜大地の章」**
**「ゼルダの伝説　ふしぎの木の実〜時空の章」**

任天堂・宮本茂＆CAPCOM岡本吉起会談　その6

カプコンの若手スタッフたち

「ゼルダの伝説　ふしぎの木の実
　＜大地の章＞＜時空の章＞」
をつくった、カプコンの岡本さん、山下さんと、
任天堂の宮本さんにお話をきく座談会の第６回です。
カプコンがどうやってゲームをつくっているか？
の、いちばん基幹のぶぶんである
若い優秀なスタッフのみなさんの生活について
……ふむふむ、こういうことになっているんだなあ。
ゲーム業界を志す人、必読ですよ。

●岡本吉起

●山下佳文

●宮本　茂

■座談会出席者■■■

**■岡本吉起**　CAPCOM常務取締役

**■山下佳文**　CAPCOM執行役員

**■宮本　茂**　任天堂株式会社情報開発本部長

──:
ちゃんとゴハン食べてます？
スタッフのみなさん。

岡本:
飯は食ってますよ。
飯食うから大変なんですよー。（笑)

岡本:
徹夜の時に、4食目が入るんですよ、
食事が。

山下:
3食で、通常だったら3食のところが4食に
なっちゃうんですよね。

岡本:
で運動量からすると2食分でええのが、さらに倍に
なるんで、2食分はキープされるんですよ。
腹、腹の周りに。
体型がばーんと変わるんです、そこで。

──:
みんなでうまいもの食いに行ったりとかする
時間もない？

岡本:
あー、もちろんもちろん、ない。
牛丼とかそんなんばっかりなんですよ。
だからあのー、栄養バランスはともかく
カロリーはたっぷりあるで、みたいな。
そういうもんばっかり
食わされるわけですよ。（笑)

(笑)

宮本:
都会にいるしね。
京都と比べると、もう。

岡本:
まあオフィス街なんで、
夜になると、食い物屋もなくなって、
ましてや土日になると
ほんまに開いてる食い物屋もなくなるんですよ。

山下:
日曜日は、ほんとにないですね。

──:
でもそういうことに関してはみんな、
もうみなさん、我慢できる？

岡本:
んー、どのチームでもね。
これ「ゼルダ」のチームだけじゃなくて
そらどのチームも全部我慢しますよね。

──:
ええ。

岡本:
で、後半もかなりの追い上げしますね、みんなで。
だから一番クリエイターに必要なのは、
たぶん健康な体なんですよ。

──:
絶対そうですよね。

岡本:
うん。1番は健康な体、
2番目は才能だったりとか。
体弱かったら結局、
そのどたんばで頼めないですよね。
「これやっといてくれるか？」
「はいわかりました。ごほっ、ごほっ」
って言われたら、もう終わっちゃいますからね。
僕カプコン入って、17年、
風邪で休んだん1日だけですからね。

宮本:
風邪で休んだん、1日だけ！（笑)

──:
宮本さん丈夫ですよね、きっと。

宮本:
これはね、これだけ親に感謝しなさいって
よく言われる。（笑)

岡本:
僕も言われてる。

宮本:
ほんとに。ほんとに病気せえへん体に産んで
もろうて感謝しなさいて言われてるもん。
頭上がんないですよ、それは。

──:
うーん。

岡本:
圧倒的に違いますよ、やっぱその、
こういうふうにものつくる仕事は、
病気がちの子らとね、
健康なのとは全然違います。
だからやっぱり健康なんありがたいですよ。
すごく。

──:
おもしろいもの作る人って健康なんですよ。
ほんとに。お会いする人お会いする人、
そうなんです。

岡本:
たとえばキャメロットのタカハシさんも
そうですよね。本物のスポーツマン。
彼らのつくるゲームがなぜ面白いのかというと
奥の奥までやった人の気持ちと、
入り口をどうやったら楽しく遊べるかということ、

両方わかっているからですよね。

—:
ほんとうにそうですよね。

山下:
ウチの若い子らも、
そうあってほしいですね。

—:
話が戻っちゃいますけど、
若いスタッフのみなさんは
泊まりこんでるんですか？
それとも、家には帰るけど、っていう...、

岡本:
若い子らもね、手当ての一切ない
完全年俸制なんですよ。
通勤費がかからなくて
時間が節約できるから、
近所に住んだ方が得よ、
って言ってるんですよ。
だからみんな自転車で来よるんですよ。
終電、気にせんでええでしょ。
働く時（笑）。
罠にはまりやがったな、このやろー！
とか思いながら。僕はね。（笑)

—:
すごい。（笑)

岡本:
もうハナからそういう計画やったですね。

山下:
はい、そうです。

岡本:
ハナからもう、近所に住ます。自転車で通う。
だから自転車がざー並んでるのはそういうことで、

みんな近所に住んだら、通勤費と
通勤時間が浮いて、みたいな、
そういう生活なんですよ。

──:
じゃいいですよね。

岡本:
いいでしょ？
で、まんまと罠にはまって、お、終電が、
って言わないから、みんな遅ーくまで働いて、
たまにぷっと帰りよるんですよ。

山下:
発想としては昭和30年くらいの工場の社長さんの
発想ですよね、職住接近。

宮本:
あ、そういうふうに考えんの。

山下:
ええ。

宮本:
僕ら、勝手にそうしてたもんな。（笑)

岡本:
だから宮本さんはまんまと、
おんなじことなっとるわけですよ。
自転車で通われて。

宮本:
しかし、カプコンのみなさんは
すごい元気ですよ、やっぱり、何かにつけ。
社員が元気でないと
恥かしいと思うてんのかいうくらい。

■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■

話をお聞きしていて、なんとなく理解できました。

上の人が元気だから、みんな元気なんだと。
「ゲームをつくることが楽しいんだ」というのが
うんと伝わってきましたよ。
次回もこの続きです。お楽しみに！

2001-3-26

(第20回の7)

**ゲームボーイカラー専用・アドバンス対応ソフト**
**「ゼルダの伝説　ふしぎの木の実〜大地の章」**
**「ゼルダの伝説　ふしぎの木の実〜時空の章」**

**07**

任天堂・宮本茂＆CAPCOM岡本吉起会談　その7
最終回・勇気と運

好評発売中のゲームボーイカラーソフト
「ゼルダの伝説　ふしぎの木の実
　＜大地の章＞＜時空の章＞」。
発売前の一番忙しい時期に集まっていただいた
カプコンの岡本さん、山下さん、
任天堂の宮本さんによる座談会、
いよいよラストです。
ゲームを作り上げるのに必要な
「勇気と運」とは！？
しかしなんだか楽しそうに仕事をしているんだなあ。

●岡本吉起

●山下佳文

●宮本　茂

■座談会出席者■■■

**■岡本吉起**　CAPCOM常務取締役

**■山下佳文**　CAPCOM執行役員

**■宮本　茂**　任天堂株式会社取締役情報開発本部長

──いま（この座談会は1月に行われました）は
どんな作業中、なんですか？

宮本:
主にデバッグですね。

──:
デバッグっていうのは、
やっぱりたいへんな作業なんですよね。

岡本:
もちろん、そうです！
いまが一番しんどいですよ。

宮本:
今、だから大阪（カプコン）と京都（任天堂）で
並行してやってるんです。

──:
今日もじゃあ、帰られたら……

岡本:
そうなんです。
ほかの職種じゃないやつらまで
巻き込まれますからね。
姿を見ればデバッグやらされる。
これがアドバンス（ゲームボーイアドバンス）
やったら台数に限りがあり、
わりと少なくてすむんですけど（笑）。
だけどカラー（ゲームボーイカラー）対応だから、
いくらでもデバッグ作業ができるんですよね。

──デバッグというのは、ゲームに慣れすぎると
かえって難しいということはないですか？

岡本:
慣れたやつらがプレーすると出ないですねー。

宮本:
うん。

岡本:
だから、今までやったことない子らを
巻き込むんですよ。

――:
最後の最後だけに、
簡単にはいかないんだ。

宮本:
あ、いかないですよ。
任天堂にはデバッグのマニュアルがあって、
マリオクラブ（ユーザーを中心に組織された、
発売前のゲームを審査する任天堂の組織）にも
独自のチェック方法があるので、
カプコンさんだけでやるより、
分業しましょう、ということになってるんです。
カプコンさん側にも、マリオクラブのチェック方法で
ためしてもらったり、
大阪・京都で連絡会議とかをやったり。
……でも、それをやってる最中にまた
ぼくらオヤジたちが集まって
「ここを直そう」なんて言うから（笑）。

――:
気の毒だ（笑）。

山下:
そうですねー。ほんま。がんばってくれ！

岡本:
開発中のものと、中身が変わるんで、
「はい、もう１回頭から、はい、もう１回頭から」
言うて、な。
バイオ（バイオハザード）の時もそうだったんだけど、
「結局今日プレーしたのがなんの意味もない」
こともあるんです（笑）。

石積み上げては倒されて、石積み上げては倒されて、
みたいなね。

──:
さっき宮本さんと岡本さんがおっしゃってた、
「ハートをとりやすくしよう」という話も、
今から、直すことになるわけですよね。

岡本:
ええ、でもま、でもそれぐらいは
よくあることです。

宮本:
それはもうあと「勇気」だけなんですよ。

──:
勇気だけ！

宮本:
うん、勇気と、運。
大人だったら、デバッグのことを考えて
もういじっちゃいけない時期でも
やっぱりお客さんの立場になったら、
もっと面白くなるなら
やってほしいと思うでしょ。

──:
うん、そうですよ。

宮本:
もう駆け引きですよ、そこは。
もっと面白くするために直したい、
いやもう時間的に直せない、という間に入って。
で、勇気と運のあるやつが、最後に、勝つ（笑）。

──:
勇気はあるけど運がなかったら？

宮本:
そういう人もたまにいてね、

全品回収とか悲惨な目にあったり、
ゆうこともありますし（苦笑）。

岡本:
はいはいはい。あるあるある。

──:
こわーっ。

宮本:
5億円売って10億円払った、みたいな。
そうなったらたいへんですよ。
いまのぼくらは……そうですね、
手術室で、お腹開けて待ってるみたいな感じ。
もう（笑）。
普通は先生が入ってから手術するけど、
お腹開けて待ってますから、先生ここです、
って言うような態勢ですよ。
発売日に向けて、
開発とデバッグ、同時進行の突貫工事。

岡本:
うう（泣）。待たしてます。
でも、待った甲斐あったと
いわれるようなものに
必ず、仕上げますから。
やっぱ恥かかせるわけにいかないでしょ、
任天堂さんに。

──:
岡本さんくらいお忙しいと、
製作中のゲームのデバッグだけでなく、
実際にいろんなゲームをプレイするのも
大事なお仕事ですよね。
でも、そういう時間をとるのも
たいへんなことなんじゃないですか。

岡本:
そうなんです。

しっかし、ゲームボーイカラーが熱いですよ、今。
僕、今「ドラクエ」やってんですよね。
これクリアして、「ゼルダ」が出たらクリアして、
でそれ終わったら、「ドラゴンクエストモンスターズ」も
せなあかんでしょ。もう、大変ですよ。

宮本:
男の子編、女の子編もやらなあかんしね。

岡本:
言わんといて。
で、アドバンスもあるでしょ？
もう大変なんですよ、俺のスケジュールは。
これ、家でしようと思っても、
できないんですよ。
どうしても時間が取れなくって、家帰っても、
やっぱ酒飲んでる時多いから
もうしんどうてしんどうてたまらんのですよね。
で、ちょっと会社行って、こうトイレ座るだけでも
もう絶対持ってって電源入れて、
もう5分でもええからやらんと、すすまないんで。

宮本:
酒飲んでしんどいのは、べつにねぇ（笑）。

山下:
というかまあ、付き合いで……。

宮本:
あ、そうか。それも仕事のうちなんやね。

山下:
ええ。

岡本:
酒、好きで飲んでないですからね、もう。

宮本:
あ、そっかそっか。

岡本:

できることなら健康のこと考えて
酒飲みたくない人なんで。

宮本:
そうなんだ？

岡本:
そうですよ。別に僕、酒飲みじゃないです。
ほんとに。

宮本:
（笑）。

岡本:
そうですよね山下さん。

山下:
ええ。

宮本:
僕いっつもホントかなと思うてんねん。

一同:
（笑）。

岡本:
そんなあ（笑）。
うまい酒を、自分の飲みたい少量だけ飲んで
それでいい、っていうほうなんです。
でも先方がそうじゃない場合には、
付き合いじゃないですか、ずっと。
宮本さんだったら飲まないんで、
僕の好きな酒を好きなだけのんで
終わりにできる。
でもなかなかそうもいかないんですよ。
昨日もワイン４人で８本……。

宮本:
たいへんなんやね。
次、AGBで「ゼルダ」作ろうとか、
いつ、どういう時に企画を思いつくの？　そしたら。

岡本:
あー。作ろうと思うのはいつも思いますよね。
ねえ。たとえば今のやってて、やれられない、
入れられない企画あったりするじゃないですか。
そしたら、「絶対次に生かしたる！」と。

山下:
今回のを、３作から２作に
減らしていただいた時とか、そうですね。

宮本:
次回作では、やってやる、と。なるほど。
ネタたまってるから。

山下:
絶対やるぜ、って。

宮本:
そう（笑）。じゃ、次回作は、
さらに気合い入れて、
また三部作とか！？

岡本:
いややめて！
それは声かけんといてーっ！

一同:
（笑）。

──:
（笑）ありがとうございました。

（おわり）

■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■

2001-4-11